

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan *Game* Edukasi Bisnis *Chocorillo: The Lost Recipes* Berbasis Android” yang telah disusun oleh penulis, maka dapat diperoleh kesimpulan, sebagai berikut:

1. *Game Chocorillo: The Lost Recipes* dapat menjadi sarana pelatihan yang baik untuk pembelajaran di bidang bisnis dan manajemen, walaupun dibutuhkan cukup waktu untuk memahami permainan secara menyeluruh.
2. *Chocorillo: The Lost Recipes* mampu mengimpletasikan simulasi *supply chain management* sehingga *game* ini dapat menambah wawasan anak terutama dalam bidang bisnis.
3. Penciptaan karya ini menghasilkan sebuah *game* yang mempunyai tampilan grafis dua dimensi yang baik sehingga pemain tidak mudah bosan dalam menggunakannya.

B. Saran

Sebagai pengembangan selanjutnya, maka penulis memberikan saran agar *game Chocorillo: The Lost Recipes* ini menjadi lebih menarik, antara lain:

1. Menambahkan fitur *auto-goldies* yang memiliki fungsi berupa pengisian goldies secara otomatis ketika pemain terjebak dalam suatu kota.
2. Menambahkan aspek bisnis lainnya, seperti investasi, hutang, saham, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afoakwa, E. O. 2010. *Chocolate Science and Technology*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Agustinus, Nilwan. 1998. *Pemograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media komputindo.
- Ahmadi H, Abu dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Amirullah, dan Hardjanto, Imam. 2005. *Pengantar Bisnis*, Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Atkinson, C., Banks, M., France, C. Dan McFadden, C. 2010. *The Chocolate and Coffee Bible*. London: Anness Publishing Ltd.
- Brown, A. C. 2010. *Understanding Food: Principles and Preparation. Fourth edition*. Belmont: Cengage Learning.
- Cohen, Peter. 2007. *PlayFirst releases Chocolatier 2: Secret Ingredients*. <http://www.macworld.com/article/1061221/chocolatier2.html>. Diakses pada tanggal 22 April 2016.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Dillon, Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab prototype context paper: Adventure Author.
- Dilworth, James B. 2000. *Operating Management : Providing Value in Goods and Services*. 3rd Edition. Orlando: The Dryen Press Harcourt College Publisher.

- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Echols, John M. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eka Dyta, Septian. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak untuk mengenal Bentuk dan Warna Benda*. Jurnal UDINUS Semarang.
- Gargenta, M. 2011. *Learning Android*. California: O'Reilly Media.
- Glos, Raymond E. 1980. *Business : its nature and environment*. Cincinnati: South-Western.
- Griffin, Ricky W. dan Ebert, Ronald J. 2007. *BISNIS*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hancock, B. L. 1997. *Cocoa Bean Production and Transport*. Fowler, M. S. (Rev). In: S. T., Beckett (Ed). *Industrial Chocolate Manufacture and Use*. London: Champman and Hall.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Heizer, Jay dan Barry, Render. 2005. *Operations Management-Manajemen Operasi*. Jilid-1-Edisi 7. Jakarta: Salemba Empat.
- Hugos, Michael. 2003. *Essential of Supply Chain Management*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Kasmir dan Jakfar. 2012. *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Morganelli, Adrianna. 2006. *Biography of Chocolate*. Canada: Crabtree.
- Schroeder, Roger G. 2007. *Manajemen Operasi*. Jilid 2-Edisi 3. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Simchi-Levi, David dan Kaminsky. 2004. *Managing the Supply Chain : The Definitive Guide for the Business Professional*. New York: McGraw Hill.
- Sunanto, H. 1992. *Cokelat, Budidaya, Pengolahan Hasil dan Aspek Ekonominya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Usdiati, Entit. 2010. *Game sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. <http://pendis.kemenag.go.id/index.php?a=detilberita&id=5658>. Diakses pada tanggal 21 Juli 2016.
- von Neumann, J. dan Morgenstern, O. 1944. *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton: Princeton University Press.
- Wood, G. A. R. 1975. *Cocoa*. 3rd Edition. New York: Longman.